

ADVOKASI PERPUSTAKAAN DI ERA INFORMASI

Nina Mayesti

Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan UI - Depok

PENDAHULUAN

Pada tahun 1990an, *cyberspace* mulai banyak dikenal orang. *Cyberspace* adalah ruang yang dapat kita gunakan untuk mengakses informasi digital, mengunjungi situs WWW, membaca dan menulis e-mail, dan lain sebagainya. *Cyberspace* didefinisikan oleh William Gibson sebagai sebuah halusinasi yang dialami jutaan orang setiap hari berupa representasi grafis yang sangat kompleks dari data di dalam sistem pikiran manusia yang diabstraksikan melalui bank data setiap komputer.

Advokasi menyangkut bantuan terhadap badan induk perpustakaan dalam mencari jalan keluar dari problem yang dihadapinya melalui kontak langsung dengan agen yang dapat memberikan bantuan

Ruang dalam *cyberspace* bukanlah ruang fisik, melainkan ruang data (*data space*), yaitu ruang yang terbentuk oleh *bit-bit* atau *bytes* di dalam atau di antara jaringan berbagai komputer. Dalam hal ini, *cyberspace* adalah sebuah ruang imajiner atau ruang maya yang bersifat artifisial. Sebagaimana ruang fisik, ruang maya juga mempunyai fungsi ruang yang berbeda-beda. Ada ruang pribadi (*private cyberspace*) yang hanya dapat diakses oleh orang tertentu dengan password tertentu. Dengan demikian, tidak semua ruang dalam *cyberspace* dapat menjadi ruang publik. [Piliang, 2000]

Hal ini menjadi kontroversi dalam perkembangan teknologi *cyberspace*. Untuk dapat memanfaatkan ruang-ruang di *cyberspace*, kita harus mengeluarkan biaya. Baik biaya untuk jaringan telekomunikasi yang digunakan, dan juga biaya untuk dapat mengakses informasi tertentu yang sudah menjadi komoditi yang harus dibayar jika dikonsumsi. Selain itu, juga dibutuhkan pengetahuan khusus untuk mampu mengoperasikan komputer. Bagi masyarakat yang berpenghasilan rendah atau berlatar belakang pendidikan rendah, hal ini tentu menjadi masalah. Akhirnya hanya sekelompok kecil masyarakat saja yang dapat memanfaatkan *cyberspace*, dan kenyataannya sebagian dari kelompok kecil tersebut juga masih belum mampu memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

Karena itulah perpustakaan, terutama perpustakaan umum, berperan penting dalam merencanakan dan merancang ruang publik di *cyberspace*. Ruang yang dapat dengan mudah dan murah diakses oleh masyarakat umum. Advokasi perpustakaan merupakan salah satu langkah penting yang dapat dilakukan untuk keperluan tersebut. Artikel ini membahas mengenai advokasi yang dapat dilakukan oleh perpustakaan dalam rangka membantu masyarakat memanfaatkan *cyberspace*.

PENGERTIAN ADVOKASI

Pada mulanya istilah advokasi (pembelaan) dan advokat (pembela) digunakan dalam praktek hukum, namun istilah ini kemudian berkembang tidak lagi dalam pengertian advokasi yakni membela perkara orang lain. Dalam pelayanan sosial, ekonomi dan politik, advokasi memiliki pengertian yang lebih luas, bertolak dari pengertian: pembelaan, pendampingan, penjelasan dan pencerahan suatu masalah yang sekilas sepertinya masalah orang lain, tetapi pada hakekatnya adalah juga masalah dari si pembela/pendamping, bahkan masalah semua manusia, karena menyangkut prinsip-prinsip universal dan hak-hak asasi manusia.

Beberapa pengertian konsep advokasi (di luar praktek hukum) adalah:

- Sumbangan pemikiran terhadap institusi atau lembaga dalam struktur pemerintahan dengan pengharapan dapat ikut menyumbangkan pemikiran untuk perubahan kebijakan yang ditetapkan.
- Ikut membantu menyuarakan kepentingan rakyat baik pada tingkat nasional maupun global, dengan istilahnya ikut membela walaupun rakyat yang dibela tidak ikut serta dengan orang yang membela. [Nababan, 1991]

PENGERTIAN ADVOKASI PERPUSTAKAAN

Advokasi perpustakaan adalah advokasi yang dilaksanakan oleh perpustakaan untuk mempromosikan dan mengembangkan maksud dan tujuan perpustakaan. Advokasi merupakan peran penting bagi perpustakaan karena perpustakaan memiliki tanggung jawab menurut undang-undang dan tanggung jawab moral untuk memberikan layanan yang lebih baik.

Masyarakat bergantung pada perpustakaan dalam mencari informasi dan pengetahuan, dan banyak diantara mereka yang tidak menyadari lingkungan manajemen informasi yang kompleks. Perpustakaan harus menolong masyarakat untuk memahami peran perpustakaan sebagai sumber

utama dari informasi dan pengetahuan dalam masyarakat demokrasi di era informasi ini. Perpustakaan juga perlu mengajak masyarakat untuk bergabung dengan advokasi perpustakaan-perpustakaan lain guna meningkatkan 'suara' perpustakaan di seluruh wilayah di negaranya. [Andrewes, 1997]

Advokasi menyangkut bantuan terhadap badan induk perpustakaan dalam mencari jalan keluar dari problem yang dihadapinya melalui kontak langsung dengan agen yang dapat memberikan bantuan. Terbukti bahwa masyarakat yang mencari informasi, sebenarnya juga membutuhkan bantuan atau advokasi. [Doctor, 1995]

Advokat (pelaksana advokasi) perpustakaan harus tahu bagaimana kerja perpustakaan dan kekayaan layanan apa saja yang diberikan perpustakaan. Mereka adalah orang-orang yang harus mengkomunikasikan kepentingan-kepentingan perpustakaan dan membuat kesepakatan dengan masyarakat, media massa, pengambil keputusan di segala lapisan. [Miller]

TEKNIK ADVOKASI

Berikut ini adalah beberapa teknik yang dapat dilakukan dalam melaksanakan advokasi perpustakaan:

- *Speak out*

Terimalah setiap tawaran yang memberikan kesempatan untuk berbicara di muka umum. Carilah undangan atau kesempatan tersebut jika kita tidak mendapat tawaran. Perpustakaan harus memiliki program *public relation*. Perpustakaan harus memberikan informasi kepada masyarakat yang tidak tahu mengenai layanan perpustakaan, misalnya melalui slide atau situs di Web yang memberikan informasi mengenai perpustakaan.

- *Informasi di media massa*

Media massa merupakan sarana tepat untuk informasi perpustakaan. Perpustakaan seharusnya menginformasikan pada pers mengenai program-program khusus dari perpustakaan, termasuk informasi mengenai pejabat atau petugas perpustakaan yang memperoleh penghargaan atas prestasinya. Setiap ada kesempatan berbicara di muka umum, usahakan diliput oleh pers.

- *Tulis surat ke Badan Legislatif*

Tulislah serangkaian surat (jangan hanya satu kali). Ikutilah surat pertama dengan surat ke dua setelah ada tanggapan dan aksi dari masyarakat, apapun bentuknya. Surat ke dua ini sangat penting sebagai

bagian dari advokasi. Badan legislatif biasanya lebih tanggap jika mereka tahu masyarakat memperhatikan apa yang mereka lakukan.

- **Gunakan telepon**

Buat pernyataan melalui telepon, sekalipun seringkali kita hanya berbicara dengan sekretaris, *voice mail*, atau mesin penjawab (*answering machine*).

- **Lakukan kunjungan pribadi**

Ini merupakan cara terbaik untuk membangun dan memelihara hubungan baik dengan *legislator*. Carilah waktu yang tepat dimana aktifitas legislatif sedang minim. Ajaklah beberapa rekan lain agar pembicaraan menjadi lebih nyaman.

- **Undangan ke perpustakaan**

Salah satu metode yang efektif adalah mengundang orang-orang yang berpengaruh terhadap perpustakaan untuk datang mengunjungi perpustakaan.

BEBERAPA CONTOH KREATIF

Berikut ini adalah beberapa contoh program kreatif yang telah dilaksanakan oleh perpustakaan umum di Amerika Serikat dalam upaya memasyarakatkan penggunaan teknologi informasi. Program-program tersebut penulis kemukakan karena sangat mungkin untuk direalisasikan oleh perpustakaan-perpustakaan di Indonesia, tentunya dengan beberapa perubahan yang sesuai dengan situasi dan kondisi di Indonesia.

Program Teen-Net Mentor

Queens, salah satu wilayah di New York, memiliki 47% dari populasi penduduknya adalah imigran yang terdiri dari berbagai etnis dan menggunakan lebih dari 120 bahasa sehari-hari. Perpustakaan Umum Wilayah Queens membuat program *Teen-Net Mentor* yang mempekerjakan sekitar 100 orang remaja sebagai mentor untuk membantu semua kebutuhan pemakai dalam penggunaan komputer di 63 lokasi cabang perpustakaan. Penggunaan komputer tersebut meliputi koneksi ke internet, mencetak dengan printer laser, menggunakan CD ROM, menggunakan katalog online dan sumberdaya elektronik lainnya.

Program ini ternyata meningkatkan jumlah masyarakat yang 'melek' komputer (*computer literacy*). Selain itu, program ini ternyata juga memacu minat para remaja mentor tersebut untuk memilih karir di bidang perpustakaan.

Informasi Lingkungan

Di banyak tempat, perpustakaan umum menolong masyarakat, baik perorangan maupun kelompok, dalam menemukan informasi mengenai lingkungan yang mereka butuhkan. Baru-baru ini, *West Harlem Environmental Action* (WHE ACT) mengadakan penelitian untuk mengetahui mengapa penyakit asma yang mengalibatkan kematian di Harlem jumlahnya 5 kali lebih tinggi dibanding rata-rata kota lain di Amerika Serikat. Penelitian menunjukkan adanya korelasi antara asma dengan asap knalpot bis berbahan bakar diesel. Ternyata 6 dari 7 depo bis *Metropolitan Transportation Authority* berlokasi di sekitar lingkungan Harlem.

Untuk mempublikasikan hasil penelitian ini, WHE ACT bekerjasama dengan perpustakaan *US Environmental Protection Agency's* membuat situs di internet seperti RTK NET (www.rtk.net) dan *Toxic Release Inventory* (TRI) (www.epa.gov/epahome/Data.html). Mereka juga melakukan kampanye mengenai bahaya lingkungan, khususnya yang berhubungan dengan asma dan polusi udara.

ACCESS

Libraries for the Future (LFF) telah mengembangkan suatu model yang disebut ACCESS dalam rangka menyediakan layanan perpustakaan yang inovatif. Program *Youth ACCESS*, merupakan suatu model pendidikan jurnalistik yang telah dilaksanakan di perpustakaan umum Oakland, California dan perpustakaan umum Newark, New Jersey. Beberapa pemuda berpartisipasi dalam program ini sebagai reporter dan editor, menyelenggarakan diskusi-diskusi kelompok mengenai isu-isu yang penting bagi mereka, mewawancarai orang-orang dewasa mengenai isu-isu tersebut, menggunakan email untuk berkomunikasi dengan dewan redaksi, serta mempelajari metode penelitian perpustakaan tradisional maupun elektronik.

Anak-anak muda yang terlibat dalam program ini tidak lagi melihat teknologi sebagai suatu yang jauh dari mereka dan tidak lagi memandang komputer sebagai sebuah mesin untuk main *games* atau mengetik saja, melainkan sebuah alat untuk menemukan dan merancang sesuatu. (informasi lebih lanjut: www.lff.org/demo/youth.html)

Program *Education ACCESS* di Los Angeles merupakan suatu proyek kerjasama antara pustakawan dengan guru dalam rangka

mengembangkan kurikulum dan profesi. Proyek ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk memanfaatkan sumberdaya perpustakaan dan menciptakan hubungan yang kuat antara sekolah dengan perpustakaan umum. Proyek ini juga telah membuat para murid dan guru dapat memperoleh sumberdaya dari perpustakaan umum dan perguruan tinggi secara online. Seringkali setelah memperoleh sumberdaya secara online, mereka lalu datang sendiri ke perpustakaan. (informasi lebih lanjut: www.lff.org/demo/education.html)

Web Links dan Flint Timeline

Perpustakaan umum Flint, Michigan memiliki program Web Links yang mempekerjakan 10 anak remaja dengan bayaran 7 dolar per jam untuk memasukkan informasi yang berguna di web. Selama 8 bulan para remaja tersebut diberi keterampilan komputer, mengumpulkan dan mengedit bahan-bahan, dan mempelajari bagaimana menyajikan bahan-bahan tersebut di web.

Setelah sukses dengan proyek ini, dibuatlah proyek kerjasama dengan sekolah-sekolah menengah, kelompok-kelompok yang ada di masyarakat dan perorangan untuk membangun *webpages* dimana orang lain dapat memperoleh informasi yang berguna. Proyek ini disebut *Flint Timeline*. Salah satu contoh proyek ini adalah *Automotive History Update* yang merupakan kerjasama antara guru dan pustakawan. Murid-murid diminta untuk mencari informasi tambahan mengenai sejarah mobil yang diproduksi di sana, termasuk men-*scan* foto, bahkan mewawancarai kakek atau nenek mereka sebagai 'pelaku sejarah'. Informasi tersebut, termasuk sejarah lisannya, lalu ditambahkan di web.

Skinner Youth Browsing Area

Perpustakaan umum St. Paul, yang berlokasi di dekat beberapa sekolah dengan murid dari berbagai etnis, memiliki ruang komputer khusus untuk anak-anak. Di ruang ini anak-anak dapat *surfing* di web, berkirim email, *chatting*, atau menggunakan CD ROM dan bahan-bahan elektronik lain yang berhubungan dengan anak-anak.

Pada mulanya sekelompok anak-anak pramuka dilatih untuk menggunakan fasilitas tersebut. Selanjutnya anak-anak tersebut membantu di Skinner Room, mulai dari menghidupkan komputer, menjelaskan cara menggunakan *search engine* ke pemakai, hingga menyelenggarakan acara-acara khusus dan menolong anak-anak yang tidak bisa berbahasa Inggris.

Program ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak-anak (khususnya kulit berwarna) untuk menjelajahi jagad maya, tetapi juga

memberikan keterampilan bagi mereka untuk menjadi voluntir dan dapat menggunakan keterampilannya untuk membantu sesama.

KEBIJAKAN DAN PERAN PEMERINTAH

Kebijakan pemerintah memiliki peran yang penting dalam mempengaruhi pelaksanaan kegiatan yang berkaitan dengan teknologi informasi di perpustakaan. Perpustakaan harus mengikuti perkembangan terakhir dari undang-undang yang ada dan situasi politik setempat untuk keperluan advokasi perpustakaan. Pustakawan mungkin tidak perlu tahu secara rinci mengenai kebijakan pemerintah, namun pengetahuan umum mengenai proses politik dan hukum atau undang-undang yang berkaitan dengan perpustakaan perlu dipahami. Misalnya, bagaimana cara membentuk aliansi atau kerjasama advokasi merupakan langkah penting dalam melakukan advokasi perpustakaan.

Saat ini perpustakaan telah memanfaatkan teknologi informasi dan menyediakan sumber daya elektronik bagi pemakainya. Karena itu, advokasi perpustakaan harus memperjuangkan adanya ruang pendidikan dan non-komersial di *cyberspace*. Jika selama ini perpustakaan umum memperjuangkan ruang untuk publik secara fisik di perpustakaan, saat ini perlu diperjuangkan ruang bagi publik di *cyberspace*.

Kebijakan pemerintah yang paling berpengaruh dalam hal ini adalah kebijakan telekomunikasi. Masing-masing negara atau wilayah memiliki kebijakan telekomunikasi yang berbeda-beda. Pada umumnya, kebijakan telekomunikasi di negara maju telah mencakup kebijakan layanan yang cukup menguntungkan publik.

E-Rate

Saat ini, e-rate merupakan isu kebijakan yang paling utama dalam advokasi perpustakaan. E-rate adalah potongan harga yang diberikan bagi sekolah negeri dan perpustakaan umum dalam menggunakan jasa telekomunikasi. Di Amerika Serikat, e-rate bisa mencapai 20-90% dari harga yang harus dibayar. Misalnya, jika sebuah perpustakaan umum yang berlokasi di sekitar sekolah negeri membutuhkan koneksi ke internet, maka dibuatlah kontrak dengan *provider*, dimana perpustakaan hanya membayar 10% dari harga yang harus dibayar, sisanya (90%) akan dibayar oleh *Universal Service Fund* (USF). Dalam hal ini, pihak provider tidak akan dirugikan karena tetap memperoleh pembayaran sebesar 100% dari harga pemakaian jasa telekomunikasi tersebut.

Universal Service Fund (USF) merupakan badan yang dibentuk berdasarkan undang-undang *The Telecommunication's Act*, 1996 untuk mengumpulkan dana yang diperoleh dari prosentasi (sebesar 1-2%) pajak penghasilan perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang telekomunikasi.

Pada perkembangannya, e-rate mendapat tentangan dari perusahaan-perusahaan yang keberatan untuk menyetorkan uang ke *Universal Service Fund* (USF) dengan alasan tidak mampu dan terancam gulung tikar jika harus menyisihkan uang sejumlah tersebut. Akhirnya dana yang terkumpul di *Universal Service Fund* (USF) tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pemakaian jasa telekomunikasi bagi perpustakaan dan sekolah.

PENUTUP

Ada dua hambatan utama dalam advokasi perpustakaan di era informasi ini. Yang pertama adalah kebijakan telekomunikasi, dan yang kedua adalah kurangnya perhatian atau kebutuhan untuk itu. Komunikasi elektronik masih dipandang sebagai suatu hal yang menghabiskan uang dan belum dianggap sebagai bagian yang mendasar dalam masyarakat demokrasi.

Baru-baru ini, *Libraries for the Future* (LFF) melaksanakan penelitian mengenai aspek hukum dan keuangan dari perpustakaan umum yang meliputi pertanyaan "apakah kita memiliki hak konstitusional untuk memperoleh informasi melalui perpustakaan umum?". Penelitian ini menyarankan bahwa slogan 'informasi adalah hak asasi manusia' merupakan hak konstitusional dan merupakan asas hukum yang meyakinkan.

Karena dengan cepat informasi telah 'bermigrasi' ke *cyberspace*, saat ini sangat penting bagi kita untuk menaruh perhatian terhadap persoalan ini. Tidak adanya ruang publik di *cyberspace* akan menyebabkan banyak orang kehilangan hak untuk memperoleh, menghasilkan dan mendiskusikan informasi. Perpustakaan harus menciptakan program kerja yang inovatif melalui kerjasama dengan berbagai pihak. Dan yang terpenting, perpustakaan harus menginformasikan tentang hak-hak tersebut kepada masyarakat melalui advokasi perpustakaannya.

DAFTAR BACAAN

- Andrewes, Margaret. *Building bridges-library advocacy and reaching out*.
<http://lcweb.loc.gov/nls/promotional/keynote.html>
- Doctor, Ronald R.; Ankem, Kalyani. *An information needs & services taxonomy for evaluating Computerized Community Information Systems*.
<http://www.asis.org/midyear-96/cpDOCTOR.htm>

Miller, Deborah; Suggs, Michelle M. *Advocacy and the library trustee*. Trustee Facts File. 2nd ed. Illinois State Library. Illinois Library Association.

Nababan, Asmara (ed.). *Advokasi: pembelaan untuk pemulihan*. Jakarta: Jaringan Kerja LPKI, 1991.

Piliang, Yasraf Amir. "'Public sphere' dan 'cyber-democracy': media internet sebagai kekuatan alternatif." *Demokrasi & HAM*. 2000; 1 (2): 101-123.

Schuler, Doug; McClelland, Jamie. *Public space in cyberspace: library advocacy in the information age*. 1999. <http://www.lff.org/advocacy/technology/public/>

